MAXI juegos 11

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

Altaya

MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Editora general: Natàlia Díez Ruiz de los Paños
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación informática: Vicente Vescovi
Coordinación de la producción: Jordi Martínez
Servicios editoriales: Llum L. Pijuan

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s / n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

DUDAS SOBRE LOS JUEGOS
Para solucionar las dudas que tengas sobre los juegos.
ERBE (91) 539 98 72 ext. 108
de 12 a 14 h. de lunes a viernes

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.

ZOOL

Un nuevo héroe ha llegado a tu ordenador. Su nombre es Zool, y ha tenido la desgracia de caer en un extraño planeta durante una misión de investigación. Tu tarea será la de ayudar a nuestro pequeño ninja a recorrer los seis mundos que le separan de su planeta original, su enésima dimensión, y conseguir de paso el ansiado título de ninja intergaláctico. Cientos de peligros acechan a Zool en su vuelta a casa... y tú eres el único que puede ayudarle.

Requisitos mínimos:

- 540Kb de RAM.
- MS-DOS versión 2.0.
- Tarjeta gráfica VGA.

Requisitos deseables:

- AT 286 con 1Mb de RAM.
- Joystick.
- Tarjeta de sonido.





UN MISTERIOSO MUNDO...

No es fácil la vida de un ninja en la enésima dimensión. Aquel había sido un duro día de trabajo y Zool se disponía a regresar a su planeta natal cuando, como por encanto, en los monitores de su cabina apareció aquel extrañísimo y misterioso planeta envuelto en nebulosas. Como todos sabemos, no hay nada en ninguna de las "n" dimensiones existentes que supere la curiosidad de un ninja galáctico, así que Zool reorientó el vuelo de su aeronave y se dirigió hacia el planeta a investigar. Cuando la nave estaba cercana a la atmósfera, todo comenzó a fallar. ¡Los controles no respondían! ¡Algo desde aquel mundo atraía a la nave con una fuerza increíble! Zool maniobró con habilidad, pero todo era inútil. La nave se estrelló violentamente contra la superficie del planeta.

Cuando Zool se recobró del impacto (lo que le llevó poco tiempo, porque los ninjas de la enésima dimensión son unos auténticos atletas), lo primero que hizo fue consultar el ordenador de a bordo. La información obtenida fue bastante confusa. Seis mundos llenos de peligros separaban a nuestro héroe de su dimensión original. Sólo un dato proporcionado por el ordenador era claro: ¡a la nave le quedaban segundos para estallar!

Saltó a tierra un segundo antes de que una sorda explosión se escuchara a sus espaldas, y cuando miró a su alrededor no podía salir de su asombro: un mundo lleno de bastones de fresa, caramelos y piruletas le rodeaba. Al cabo de unos minutos decidió dejar atrás la nave, aún humeante, y explorar ese mundo de aspecto tan inocente. No había dado ni tres pasos cuando descubrió una extraña gelatina de color naranja que se dirigía amenazadoramente hacia él. Sólo entonces comprendió que la aventura no había hecho más que comenzar.





ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG



El juego que has elegido es un arcade que exige ante todo gran velocidad. Es posible jugar desde un disquete, pero sería aconsejable hacer una instalación en el disco duro. Para ello puedes seguir el proceso de instalación o copiar el juego en un directorio reservado. ¡Ah! ¡Y no olvides hacer una copia del disco y guardar el original en lugar seguro!

LA PANTALLA DE JUEGO

Prácticamente toda la pantalla del juego está ocupada por el **escenario**, con nuestro pequeño héroe siempre en el centro, como protagonista principal. Unas cápsulas situadas en la parte central superior indican la **energía** que le queda a Zool; su número máximo posible es tres. Cuando todas ellas desaparezcan, perderás una vida. En el extremo superior izquierdo encuentras un marcador con la **puntuación** que llevas hasta ahora. Es bueno vigilarlo, pues si en tu nivel actual no has conseguido suficientes puntos, no podrás pasar al siguiente.

En la parte superior derecha de la pantalla hay un marcador parecido, pero que no varía. Éste indica la **puntuación máxima** obtenida hasta el momento. Puedes ver una pantalla general de las mejores puntuaciones en el cuadro de "High Scores".

En la parte inferior de la pantalla se encuentran juntos un número y una flecha. El número te dirá el **porcentaje de bonificación** obtenido hasta ese momento. Ten en cuenta siempre el nivel en que te hallas para saber si has recogido suficientes objetos. La flecha te muestra la dirección de la **salida** (aunque a veces puede no resultar demasiado exacta). En la parte central de ese faldón inferior está el **contador de tiempo**; no olvides que tienes un tiempo limitado y no puedes "dormirte en los laureles". Por último, en la parte inferior derecha existe otro marcador también muy importante para ti: el **número de vidas** que te restan.

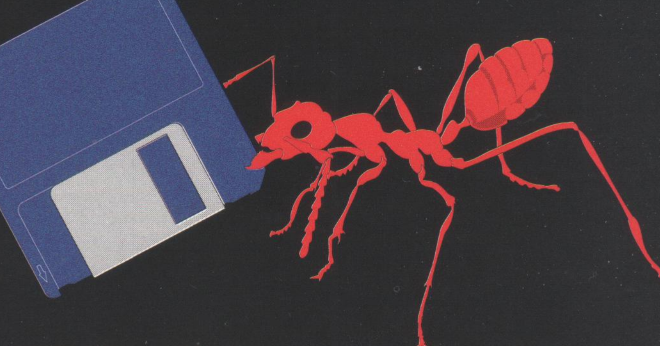


El movimiento de la pantalla se realiza en todas las direcciones y mantiene a Zool siempre en el centro de la misma. Eso, que se llama scroll multidireccional, te permitirá seguir mucho más atentamente sus movimientos. Pero aún así, es posible que en algunos momentos te desorientes, y aquí es cuando debes echar un viztazo a la flecha indicadora.

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

La instalación de Zool es sumamente sencilla, pese a lo cual siempre es aconsejable que realices una copia de seguridad y mantengas el original a salvo. Para dicha copia será suficiente con un disco de 3,5 pulgadas de baja densidad, con capacidad para 720Kb.

Puedes usar para ello cualquiera de los comandos del DOS destinados a tal fin, como COPY o DISKCOPY. Puedes jugar desde disco flexible o, si lo prefieres, desde disco duro; siempre es más recomendable esta opción para obtener mayor velocidad de carga y de juego. Para instalar el juego en disco duro, introduce el disquete en la unidad A: (o B:), cambia a ésta, escribe INSTALL C: y pulsa ENTER a continuación. Si deseas hacer la instalación en otra unidad distinta, sólo tendrás que escribir la letra correspondiente en lugar de C:.



CONFIGURACIÓN

Después de arrancar el juego y pasar la pantalla de claves, puedes entrar en la pantalla de configuración y modificar distintos aspectos del juego que explicamos a continuación:

El nivel de juego. Puedes elegir entre "Easy", "Normal" o "Hard" (comienza por "Easy" si eres novato). Este nivel indicará el número de puntos que necesitarás para dejar un nivel y alcanzar el siguiente. Un nivel fácil exige un 25% de los puntos, mientras que para superar los niveles medio y alto necesitarás acabar cada fase con un 50% y un 75% de la puntuación, respectivamente. Durante el juego, podrás comprobar si has alcanzado o no el número de puntos necesario observando el objetivo que debes golpear para superar el nivel: si aún no tienes todos los puntos necesarios, se encontrará parpadeando.

La música y los efectos sonoros. Podrás seleccionar tanto efectos de sonido propios del juego como músicas que van desde el Funk al Rock.

La inercia es el tercer parámetro de configuración de Zool; es muy importante, puesto que esto hará que el ninja "patine" al hacer ciertos movimientos (como por ejemplo disparar su láser mientras corre, o patear mientras avanza). Es más difícil jugar con inercia pero ¡también es mucho más divertido!



Los "Continúa". Son las veces que puedes ser eliminado sin tener que volver a comenzar desde el nivel inicial. Te da a elegir entre 0 y 5 Continúas (para los novatos, es aconsejable un 5).

Velocidad. Al igual que en el caso del nivel de juego, es recomendable una velocidad baja para un jugador principiante.

Sonido del juego. En esta opción se te dará a elegir entre las diferentes tarjetas que soporta el juego. Si no dispones de ninguna de estas tarjetas, escoge "No card". Si tu tarjeta es distinta a las anteriores, puedes elegir la posibilidad de "Off".

Control del juego. En esta última posibilidad podrás elegir entre "Keys", o las teclas definidas por defecto, "Joy" para joystick, "NKey", para redefinir el teclado o "NJoy" para variar tus opciones de joystick.

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

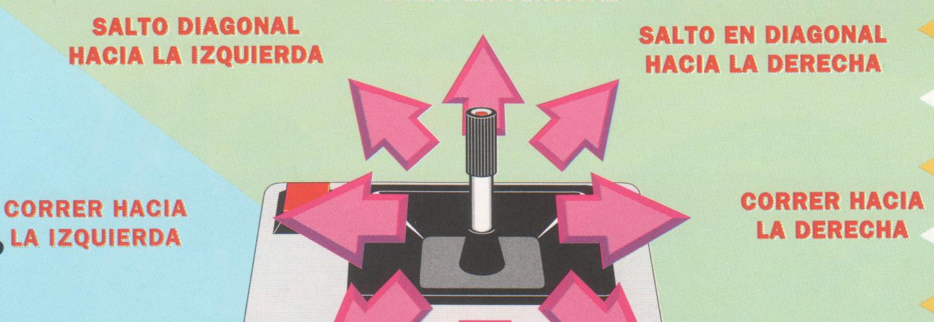
Una vez acabada la instalación, sólo tendrás que teclear, desde el disco duro, CD ZOOL (y pulsar ENTER) para cambiar al directorio, y después ZOOL para arrancar el juego.
Si no quieres instalar el juego en disco duro y prefieres arrancar el juego desde disquete, lo único que debes hacer es introducir en la unidad de disquete correspondiente el disco del juego (mejor dicho, la copia que has hecho). Ahora cambia a esa unidad y teclea ZOOL seguido de ENTER.

Una vez que arranques Zool, y antes de que te pongas a jugar, pasarás a una pantalla de configuración que te permitirá indicar al juego las opciones con las que quieres jugar, tanto en velocidad y nivel de dificultad del juego como en las características de tu equipo (tarjeta de sonido, joystick o teclado, etcétera). En ese menú de configuración te podrás mover con los cursores: arriba y abajo para seleccionar cada opción, izquierda y derecha, para configurar la selección realizada.

ZOOL ZOOL ZOOL ZOOL ZOOL

MOVIMIENTOS

Sólo usando la gran gama de movimientos de que dispones será posible superar la aventura que te espera. Zool puede saltar, correr, agacharse, patear, disparar, golpear y trepar... y combinar estos movimientos entre sí. Ten en cuenta que la mejor forma de controlar el juego es el joystick, pero aunque uses un teclado puedes combinar movimientos y poner en práctica gran parte de las indicaciones que aquí te ofrecemos. Además de éstas, otras combinaciones te facilitarán el movimiento sobre las diferentes pantallas del juego. Por ejemplo, podrás escalar las paredes verticales saltando hacia arriba y hacia fuera de la pared, volviendo a agarrarte rápidamente a ésta más arriba. A ciertos enemigos no podrás eliminarlos con tu láser, por lo que tendrás que hacerlo saltando justo encima de ellos.



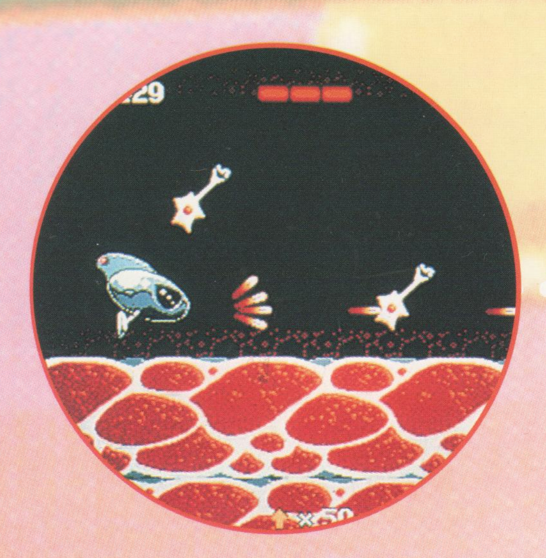
También es posible disparar saltando, siempre que lo hagas durante la caída (si disparas mientras te elevas, harás un ataque físico en vuelo, que no es útil a larga distancia). Este ataque será provechoso contra aquellos enemigos de final de nivel que necesitan más de un golpe para ser eliminados. ¡No es demasiado complicado, con un poco de práctica podrás realizar fácilmente este tipo de acciones! Aparte de estos movimientos, es posible que nuestro ninja pueda realizar algún gesto involuntario, como el apoyarse sobre un pie agitando los brazos cuando se encuentra en una zona inestable... no te preocupes, normalmente Zool guardará bien el equilibrio en estas situaciones. Cuando avances a saltos, hazlo pulsando la tecla de disparo y la de salto simultáneamente; comprobarás que es mucho menos peligroso, especialmente si hay enemigos voladores acechando cerca.

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES

Tras esa pantalla de configuración y algunas de presentación (con los conocidos Chupa Chups como coprotagonistas), entras en el juego. Puedes controlarlo con un joystick o con el teclado. En el teclado no existe palanca de control, pero todos los movimientos de ésta serán reproducidos con exactitud por los cursores de dirección, pulsando dos a un tiempo cuando el movimiento es diagonal. El botón de disparo del joystick se sustituye en el teclado por la tecla ENTER.

Existen, además otras teclas que puedes usar en el juego: la tecla P, por ejemplo, hará las veces de botón de pausa para detener el juego. Si pulsas primero P y luego Q regresarás a la pantalla inicial (antes de la configuración). Tienes, además, una tecla adicional, la tecla F10, que te permite salir automáticamente al sistema operativo.

¡CONSIGUE MÁS PUNTOS!





Te encuentras avanzando hacia la salida, los enemigos te rodean y cada vez ves más complicado salir del atolladero. De repente, un par de saltos y ¡Zool ha desaparecido!

Tranquilo, nuestro héroe ha sido teletransportado a una nave espacial, que reconocerás por el gran parecido que guarda con su dueño. Esta nave está equipada con un láser de alta potencia que puedes usar para acabar con todos aquellos seres que te salgan al paso. ¡Lástima que no puedas utilizarla en los seis mundos que tienes que recorrer, ya que sólo está disponible en las etapas especiales de bonos!

Efectivamente, te encuentras en una fase de bonificación, cuyo objetivo es, simplemente, darte la oportunidad de conseguir una puntuación muy alta, siempre que seas un poco hábil. En estas etapas no perderás vidas, y acumularás puntos hasta que seas finalmente eliminado por algún enemigo.

Como en otras fases distintas, muchos son los seres que encontrarás en este extraño mundo, algunos de ellos con intenciones nada amistosas, y otros, sin embargo, que te servirán de gran ayuda. Algunos glóbulos sirven, una vez recogidos, como protección para los golpes y disparos que recibes. Ciertos elementos flotantes son en realidad cargadores especiales que servirán de refuerzo para tu láser (que puede convertirse en un cañón disparador de bombas, o en una rápida ametralladora, por ejemplo). Recuerda: esta etapa de bonus puede ser muy importante si deseas alcanzar grandes puntuaciones. El sitio donde se hallan los puntos de teletransporte son secretos; de ti depende el descubrirlos.

SORPRESAS AGRADABLES...



A lo largo de tu aventura te será posible encontrar una serie de ayudas que te servirán de gran utilidad para completar las fases. Algunas no aparecen hasta que no haces tal o cual cosa.

☺ De vez en cuando, algún enemigo de los que has atacado desaparece dejando en su lugar un corazón con alas que se eleva hacia el cielo, ¡Cógelo antes de que se vaya! Este corazón supondrá un punto de salud extra de los tres que dispone Zool en cada vida, éste es el límite máximo, así que si dispones ya de tres, no te arriesgues a una situación complicada por obtener un cuarto.

☺ También podrás encontrar esporádicamente unas bombas inteligentes, que destruyen a cualquier enemigo en pantalla.

☺ En determinadas zonas existen unos círculos con una letra "Z" grabada; recógelas, ya que suelen dar puntos. Pero además, hay algunos más grandes, blancos y negros, llamados Twozool. Si las coges podrás contar con un doble de Zool, que hará las mismas cosas que tú pero con un pequeño retraso... esto quiere decir que entre otras cosas podrás disparar el doble de lo habitual. Úsalo en zonas con muchos enemigos.

☺ Podrás también encontrar de vez en cuando una flecha apuntando hacia arriba: es en realidad un Zool saltarín. Su utilidad es la de multiplicar tu capacidad de salto, y es muy práctica para alcanzar lugares de otro modo inaccesibles.

☺ A veces, Zool puede hallar en su camino ciertos escudos que durante algún tiempo le protegerán y le harán invulnerables. Su duración es bastante corta, así que utilízalos con rapidez e inteligencia.

☺ Los pequeños relojes que aparecen en algunos sitios suponen muchas veces un alivio cuando estás justo de tiempo para completar la fase actual.

☺ Finalmente, las señales de "1UP" que aparecen ocasionalmente te serán muy útiles, porque aumentarán las vidas de nuestro pequeño héroe; tendrás una vida cada vez que toques una de esas señales.

En el largo camino que debes recorrer existen ciertos lugares secretos que, si son alcanzados, te teletransportarán a la nave de Zool. Demuestra tu habilidad como piloto en los túneles en los que te tendrás que introducir, y así podrás conseguir un puntuación bonus-extra. ¡Aprovecha esto para mejorar tus récords!

Las Señales

¡Muy importante! Dentro de cada fase existen ciertas señales que al ser golpeadas te permiten recomenzar desde ese punto, en caso de que seas eliminado. Así, en el mundo de los dulces hallarás cada cierto tramo unos semáforos que cambian de color con un disparo de Zool. En el mundo de la música, las señales son mandos a distancia pero, al estar semienterrados, son difíciles de encontrar. También cambian de color como los semáforos. Por último, en el mundo de los juguetes y en el parque de atracciones se encuentran unas señales semejantes a las del primer mundo. Si no deseas comenzar desde cero en cada nivel ¡usa estas señales!

¡Y OTRAS QUE NO LO SON TANTO!

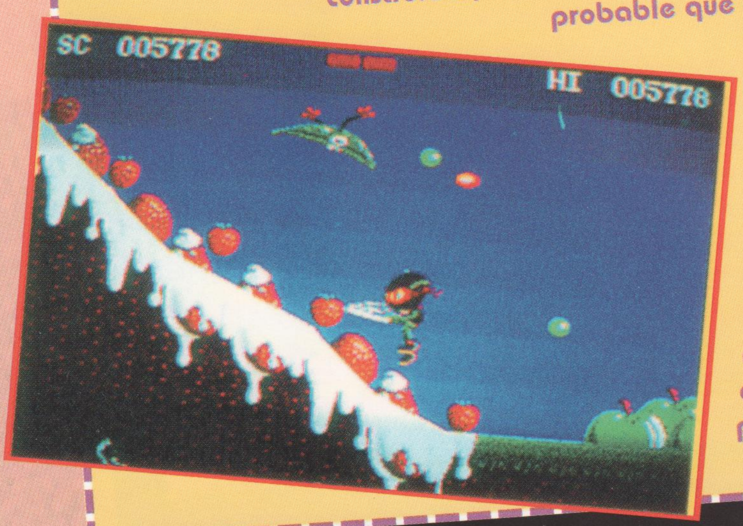




Pero no todo son ayudas en los mundos de Zool. Los rivales que te cruzarás en tu camino son muchos y de muy diferentes tipos. No todos ellos son móviles, algunos se encuentran ocultos y te sorprenderán apareciendo súbitamente. Lo peor de todo es que en cada mundo te encuentras con enemigos diferentes, así que... cuando ya creías haber cogido "el truco" a un mundo, resulta que pasas al siguiente y encuentras nuevos seres a los que enfrentarte. En las siguientes páginas hacemos un recorrido rápido por los mundos que vas a encontrar y los enemigos que los pueblan, así te harás una idea de lo que te espera en el juego.

De todas formas, no olvides que algunas de las sorpresas desagradables no vienen de los enemigos sino del propio escenario, y están presentes en cualquier mundo. Al igual que tus oponentes directos, no todas las superficies sobre las que te mueves son iguales, y deberás tener en cuenta que tus movimientos, tu equilibrio y tu fuerza dependen del lugar donde te encuentres.

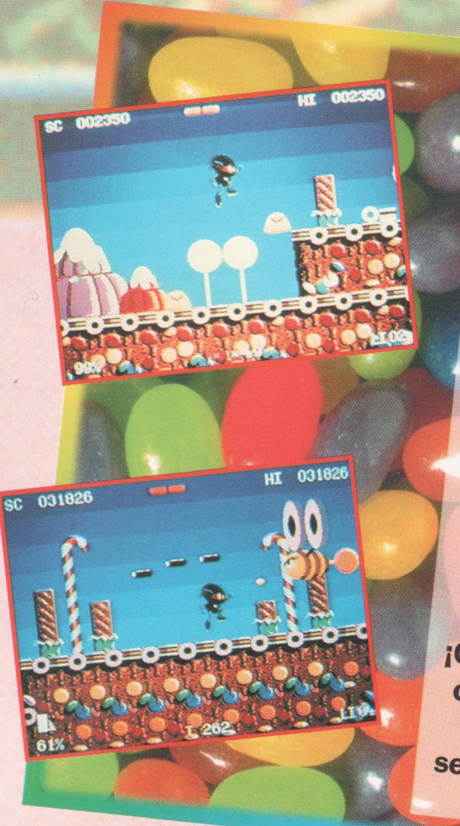
Por ejemplo, las zonas nevadas son muy resbaladizas, pero esto es algo que se puede aprovechar. De repente, una corriente de notas musicales te puede ayudar a ascender a sitios a los que de otro modo hubiera sido impensable llegar, pero cuidado con las caídas, un colchón de pinchos puede ser lo peor para tus pobres y cansados pies. Las gelatinas blandas pueden ser muy elásticas, al igual que la piel de un tambor... tanto que quizá resulte difícil mantener el equilibrio en un sitio así. Ciertos suelos no parecen estar demasiado bien construidos, de hecho podrían desmenuzarse bajo tus pies... y es bastante probable que la caída no te resulte beneficiosa.



Las superficies deslizantes pueden complicarte un poco la vida. Si eres golpeado por un enemigo, el impacto te empujará hacia atrás, lo que puede hacer que pierdas la estabilidad en dicha plataforma...

Son, en definitiva, cientos de peligros los que te amenazarán en los mundos de Zool. Lo que debes hacer para sortearlos es aprovechar las ventajas que a veces ofrecen esos peligros y rápidamente alejarte de ellos, para evitar consecuencias catastróficas.

LOS MUNDOS



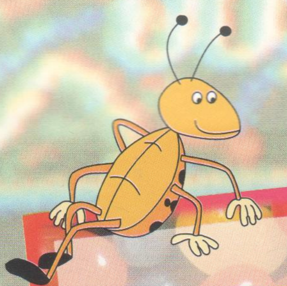
EN EL MUNDO DE LOS DULCES...

Los enemigos más comunes son las **gelatinas**, peligrosas al contacto, pero fáciles de eliminar. Existen **barritas de dulces** que suben y bajan cerca de las paredes, así que si te encuentras colgado en una pared y ves uno de esos caramelos, salta hacia él. Los **abejorros** son bastante peligrosos, pues sus movimientos son impredecibles y siempre atacan en grupo. Cuando te veas acosado por un enjambre, procura que no quede un solo abejorro vivo, o de lo contrario acudirán más y te perseguirán. Las **piruletas** están inmóviles, lo que les confiere un aspecto inofensivo; no te dejes engañar, pues sus proyectiles pueden causarte mucho daño. ¡Cuidado con el enemigo final de este nivel; tendrás que cobinar paciencia y rapidez de reflejos para derrotarle! En este nivel, el "punto de volver a empezar" es una señal. Golpéala y la gelatina de judía cambiará de color.

EN EL MUNDO DE LA MÚSICA...

Los **tambores andantes** son aparentemente indestructibles... pero no hay ninguno que no se pueda destruir con una buena patada o un pisotón. Para los **violines voladores** deberás usar tu láser, pues es prácticamente imposible permanecer cerca de ellos. ¿Qué tal se te da la música de piano? Esperemos que bien, porque deberás tocar alguna pieza para conseguir unas cuantas bonificaciones en puntos (o para terminar el nivel y pasar al siguiente). Cuidado con los **cables** del techo, pues son útiles para trepar, pero a veces resultan un tanto electrizantes. Por último, los **platillos voladores** son tan molestos como los abejorros del primer nivel, sé cauto con ellos. Las **notas musicales** ascienden suavemente y te elevan; llevándote a la salida de la fase o a una trampa mortal. ¡Y de nuevo, un terrible rival al final! Te enfrentas a la **Guitarra Asesina de Jimmie**, un enemigo que una hormiga ninja como tú no puede dejar vivo.





EN EL MUNDO DE LA FRUTA...

Ya has avanzado mucho en tu aventura ¡pero parece que cada vez es más difícil vencer a los enemigos! Cuidado con las **granadas** de esos extraños volcanes, porque lanzan pepitas en cualquier dirección, a gran velocidad, y son muy dañinas... ¿Seguro que no hay otro camino por dónde pasar?

Las **zanahorias** le resultan también bastante indigestas a Zool; sería bueno evitarlas en tu dieta, siempre que los mutantes te dejen en paz, claro.

Las **vainas de los guisantes voladores** son imposibles de eliminar desde tierra, así que ¡a volar!

¡Ten un cuidado especial con el enemigo de final de nivel! Esta vez, en lugar de una bestia, son dos: un **plátano y un reloj despertador**. ¡A por ellos!



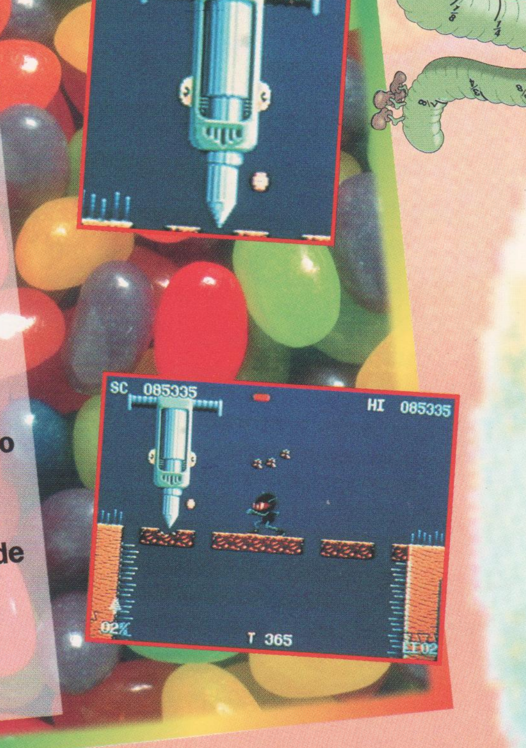
EN EL MUNDO DE LAS HERRAMIENTAS...

¡Ánimo, que ya falta menos! En este mundo hallarás todo aquello que pueda figurar en un maletín de herramientas, y eso incluye **llaves inglesas** gigantes, así que,.. mucho cuidado.

Atención a esos **taladros** que aparecen por las paredes... ¿No crees que podrías aprovecharlos para ascender por ellos?

Sé muy prudente también con esas amenazadoras **sierras** que aparecen en el suelo, nunca se sabe cuándo pueden aparecer hasta que ya es demasiado tarde.

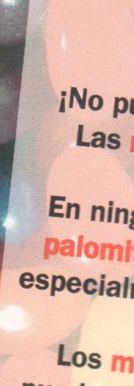
Emplea tus armas a fondo con las **sierras eléctricas volantes**, porque son los enemigos más complicados de este mundo... después, naturalmente, de: ¡el gran **taladro** del final del nivel!





EN EL MUNDO DEL JUGUETE...

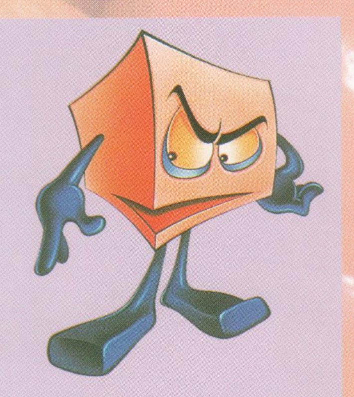
Para ser de juguete, **las tanquetas** son bastante agresivas, así que mantente alerta ante sus proyectiles. Afortunadamente, se pueden destruir con facilidad a pesar de estar blindadas .
¿Recuerdas aquellas pequeñas bolas disparadas por las piruletas del primer nivel? También aquí hay enemigos parecidos, llamados **bolas rebotantes**; recuerda que a veces es mejor retroceder para evitar que un montón de esas bolas caiga sobre ti saltando alocadamente.
Como siempre, los enemigos volantes son los más incómodos; en este caso son los **aviones de papel** los que intentarán hacer la vida imposible a Zool.
Al final del mundo del juguete una nueva sorpresa te aguarda: **¡Maxle el Robot!**



EN EL PARQUE DE ATRACCIONES...

¡No puedes fallar ahora que estás tan cerca del final!
Las **manzanas de caramelo** pueden convertirse en terribles oponentes cuando te atacan.
En ningún parque de atracciones faltan las **bolsas de palomitas**, pero no siempre resultan ser apetitosas... especialmente si te disparan palomitas de maíz como si fueran misiles.
Los **martillos** pueden provocarte un chichón, pero pueden ser buenos aliados (si sabes cómo utilizarlos), así que, antes de destruirlos, mira a tu alrededor y piensa cómo puedes servirte de ellos.
Estás en el final, parece que ya puedes descansar pero... ¿Qué es esa **"cosa de dos ojos"** gigantes que se acerca hacia ti?

RECUERDA QUE:



No debes dejar que los enemigos se acumulen a tu alrededor, pues se multiplicarán y será mucho más fácil que te toquen y te maten. La prudencia será tu mejor arma en muchas ocasiones. ¡No siempre es el que más rápido avanza el primero en llegar!
Hay sitios aparentemente inaccesibles que puedes alcanzar mediante plataformas móviles o ascensores, y todos los puntos que puedas conseguir son útiles para cambiar de fase.
Experimenta caminos nuevos. Una nueva ruta en Zool te puede revelar sorpresas en las que no habías reparado antes, así que no dejes sin explorar ningún rincón, por imposible de alcanzar que parezca.
En algunos lugares es necesario hacer algo especial para terminar el recorrido. Un buen ejemplo es el mundo de la música: a veces es necesario tocar una melodía en un piano para que aparezca una nota voladora que te llevará hasta el fin de nivel.
Y sobre todo... ¡agudiza tus reflejos al máximo!







¡ LO LOGRASTE !

Por fin has llegado al final! Ya sólo te resta introducir tu puntuación final y figurar entre aquellos elegidos que han conseguido llevar a Zool a su dimensión de origen (la Unión de Ninjas Intergalácticos te estará agradecida). ¿Has probado a superar este desafío en un nivel más complicado?
Si no has alcanzado el objetivo final no te preocupes, quizás a pesar de todo tu puntuación figura entre los récords de Zool. Si no es así, tranquilo, todavía tienes muchas oportunidades de ayudar a Zool, nuestro simpático ninja procedente de la enésima dimensión.



the End.

PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita menoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:

COPY C:\AUTOEXEC. BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG. SYS A: «ENTER»

Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC. BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior

DEVICE–C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE–C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20

Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE–C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

PROMPT PG
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

AVISO

CERTIFICADO DE GARANTÍA

Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, sírvase llamar a:

MD LASER (DPTO. TÉCNICO)

Telf. (91) 320 59 06

DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.
DE LUNES A VIERNES

Próxima entrega:

con el fascículo nº 12, el Maxijuego

• **F-19 stealth fighter**

LÍNEA CALIENTE

ERBE

(Nuevo teléfono)

Una línea exclusiva para que los clientes de Altaya puedan solucionar sus dudas sobre los Maxijuegos para PC

ERBE

Telf. (91) 528 83 12
DE 12 A 14 H. DE LUNES A VIERNES

ÉL ES UN HABITANTE DEL COSMOS INTERESTELAR, MÁS RÁPIDO QUE UN RAYO Y MÁS AGUDO QUE EL SÉPTIMO SAMURAI...

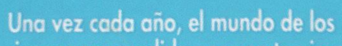


NINJA OF THE "Nth" DIMENSION

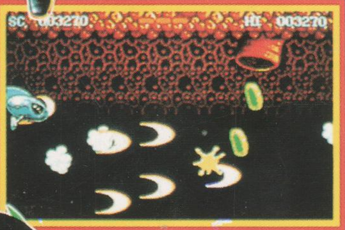






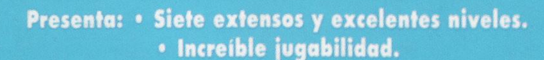


Una vez cada año, el mundo de los juegos es sacudido por uno tan impresionante, tan rápido, tan colorido, tan grande, tan exigente , mega juego, tan admirable, tan variado, tan increíble y tan lleno de fabulosas y divertidas imágenes inexperadas que cualquiera que lo vea dirá: ¡ESTE ES EL JUEGO QUE QUIERO! Y ESTE AÑO NO ES NINGUNA EXCEPCION, ESTE AÑO EL JUEGO DEFINITIVO SERA "ZOOL, THE NINJA FROM THE 'Nth' DIMENSION".



Habiendo sido enviado a la tierra en una misión de investigación, nuestro pequeño héroe se encuentra de repente en un mundo lleno de peligros (bueno, era de esperar).

¿Podrá Zool llevar a cabo la misión para la que fue enviado a la tierra o, por el contrario, acabará siendo otro ex-ninja de la dimensión "Nth"?



Presenta:
- **Siete extensos y excelentes niveles.**
- **Increíble jugabilidad.**
- **Scroll paralelo a pantalla completa.**

"Gremlin ha producido una obra maestra": **96% Amiga Action**

"Rápido, lleno de acción, emocionante y altamente adictivo". **The Sun.**





Pantallas sacadas de varios formatos. Producción y diseño de la caja de The Camel Group Sheffield







